

Interaktionsdesign

Fristående- och programkurs

6 hp

Interaction Design

729G22

Gäller från:

Fastställd av

Filosofiska fakultetens kvalitetsnämnd

Fastställandedatum

2009-06-12

Revideringsdatum

2016-08-25; 2016-12-12

Huvudområde

Kognitionsvetenskap

Utbildningsnivå

Grundnivå

Fördjupningsnivå

G2X

Kursen ges för

- Kandidatprogrammet i kognitionsvetenskap
- Kandidatprogrammet i systemvetenskap
- Masterprogram i IT och management
- Masterprogram i kognitionsvetenskap

Förkunskapskrav

För tillträde till kursen ska 42 högskolepoäng från det första året på det kognitionsvetenskapliga kandidatprogrammet vara avklarade med godkänt resultat. Dessutom ska kursen Kognitionsvetenskaplig introduktionskurs, eller motsvarande, vara avklarad med godkänt resultat. Den studerande ska också ha godkänt resultat på en av kurserna IT och programmering: grundkurs (alt. Programmering och diskret matematik) (6 hp) eller kursen Programmering och algoritmiskt tänkande (alt. Programmering och logik) (6 hp), eller motsvarande. Dessutom ska studenten ha godkänt resultat på en av kurserna Forskningsmetodik och statistik (6 hp) eller Kvalitativa forskningsmetoder (6 hp), eller motsvarande

Lärandemål

Efter avslutad kurs ska den studerande kunna:

- göra användarstudier, särskilt planera, genomföra och rapportera kvalitativa användarstudier och modellera resultaten från användarstudier med personer, scenarier, och designmål.
- göra konceptdesign och kravformulering, särskilt generera och gestalta alternativa koncept på interaktiva system, och på ett strukturerat sätt välja koncept med grund i personer, scenarier, och designmål och formulera krav för utformningen av ett interaktivt system utifrån personer, scenarier, och designmål.
- göra pappersprototyper och grundläggande användbarhetsmätning, särskilt skapa och demonstrera en prototyp med låg detaljeringsgrad (eng. low fidelity) av ett interaktivt system utifrån scenarier och krav, planera, genomföra och rapportera användbarhetstest med grundläggande kvantitativa mått.
- diskutera genus- och hållbarhetsaspekter av interaktionsdesign.

Kursinnehåll

Kursen behandlar:

- Databasinsamling
- Användbarhetskrav
- Användbarhetstestning
- Verktyg för användarscentrerad design, t ex skissning, personas
- Prototyputveckling, både LoFi-prototyper och HiFi-prototyper

Undervisnings- och arbetsformer

Undervisningen genomförs i form av föreläsningar, projekt, lektioner, seminarier samt laborationer. Den studerande förväntas arbeta med självstudier, enskilt och i grupp.

Examination

Förmågan att arbeta med designmål, användbarhetsutvärderingar, designlösningar och prototyper examineras genom projektarbete. Att kunna redogöra för interaktionsdesign som område och roll examineras genom inlämningsuppgifter.

Studerande, vars examination underkänts två gånger på kursen eller del av kursen, har rätt att begära en annan examinator vid förnyat examinationstillfälle.

Den som godkänts i prov får ej delta i förnyat prov för högre betyg.

Betygsskala

Tregradig skala, U, G, VG

Övrig information

Planering och genomförande av kurs ska utgå från kursplanens formuleringar. Den kursvärdering som ska ingå i varje kurs ska därför behandla frågan om hur kursen överensstämmer med kursplanen.

Kursen bedrivs på ett sådant sätt att både mäns och kvinnors erfarenhet och kunskaper synliggörs och utvecklas.

Institution

Institutionen för datavetenskap